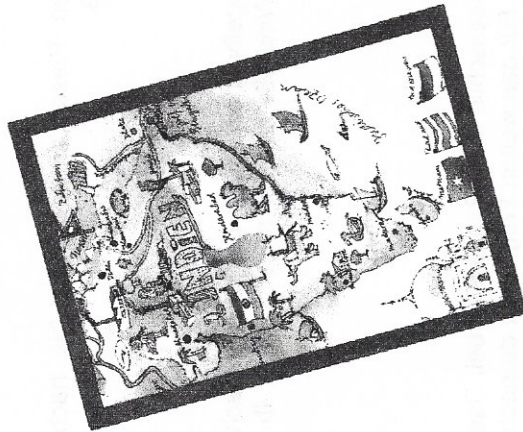


58

Du gehst gerade in New York spazieren. In ganz Nordamerika regnet es furchterlich. So ein Pech! Du hast deinen Schirm zu Hause vergessen. Leider musst du deshalb noch mal auf Feld 20 zurück und dort deinen Schirm holen.

63

Du hast den schönsten Platz an der Sonne gefunden und damit gewonnen. Herrlich! Genieße dein Glück!



© by JANOSCH und Diogenes Verlag AG
1997 licensed by BAVARIA SONOR, 82031 Geiselgasteig

© 1997 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

Ravensburger

221023

JANOSCH

MIT DEM TIGER UM DIE WELT



Ravensburger

JANOSCH

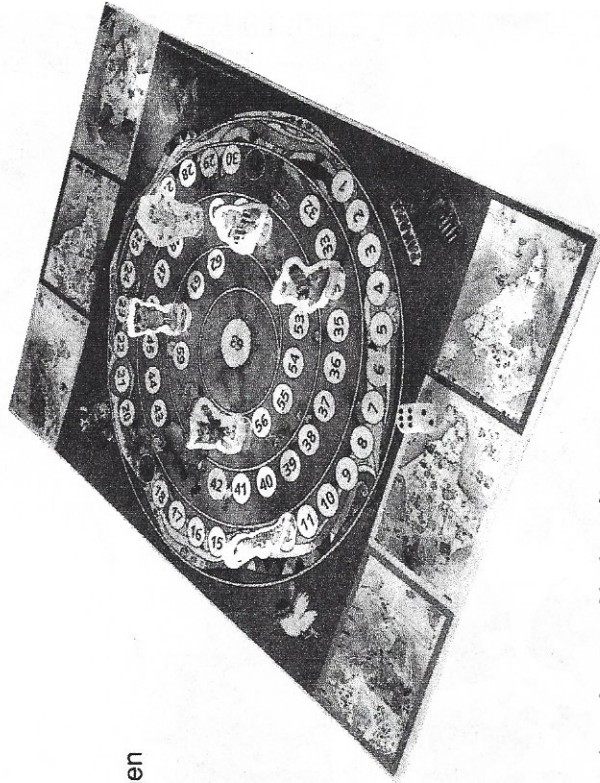
MIT DEM TIGER UM DIE WELT

Ravensburger Spiele® Nr. 21 399 3

Würfellaufspiel für 2-6 Spieler von 5-12 Jahren

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 6 Plastikfüßchen
- 1 Würfel



Bevor es losgeht, ein paar Vorbereitungen

Vor dem ersten Spiel löst ihr zunächst die Spielfiguren vorsichtig aus der Stanztafel und steckt sie in die Plastikfüßchen. Es gibt 6 Spielfiguren – d.h. jeder kann sich zu Spielbeginn seinen Reisebegleiter selbst aussuchen. Eure Spielfigur stellt ihr auf das Startfeld mit der Nummer 1.

Ziel des Spiels

Bei diesem Spiel geht es darum, als Erster den schönsten Platz an der Sonne zu erreichen. Den findet ihr ganz in der Mitte des Spielplans und nach einer tollen Reise rund um die Welt.

Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht um die geworfene Augenzahl. Es wird dann reihum gewürfelt. Gewinner ist, wer als Erster genau auf das Zielfeld mit der Nummer 63 – die Sonne – kommt. Bei der Sonne müsst ihr genau die richtige Zahl würfeln, um sie zu erreichen. Würfelt ihr zu viel, müsst ihr um die zu viel gewürfelte Zahl wieder rückwärts laufen.

Und nun aufgepasst, denn auf folgenden Feldern passiert was:

6

Du hast Glück gehabt und darfst einen Riesenhängurusprung bis nach **Australien** machen: Rücke vor auf Feld 13.

19

Der Bär möchte dich gerne in seinem Segelboot ein Stück des Weges nach **Indien** mitnehmen. Aber leider herrscht Windstille und ihr müsst rudern. Ihr kommt deshalb nur sehr langsam vorwärts. Leider müsst du eine Runde aussetzen.

31

Glücklicherweise kommst du an dem Strassenschild nach Panama vorbei. Das liegt am obersten Zipfel von **Südamerika**. Für den weiten Weg darfst du noch mal würfeln und ziehen.

42

In **Afrika** hast du viele deiner alten Freunde getroffen: die Giraffe, den Löwen, den Elefanten, das Zebra und das Nashorn. Und ihr habt euch den ganzen Abend eure Abenteuer erzählt. Leider hast du zu viel Zeit verloren und musst zurück auf Feld 33.

52

Der Bär will dich unbedingt zum Essen in **Italien** einladen. Wie wäre es mit einer Pizza in Pisa? Natürlich freust du dich und haust dir so richtig den Bauch voll, damit du Kraft für den Endspurt sammelst. Danach machst du ein Verdauungsschläfchen und müsst dafür einmal aussetzen.